

Положение о проведении XIV Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им» 2025

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения [XIV Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им»](#) (далее – Чемпионат) с целью повышения уровня знаний в области новых технологий, эффективного и безопасного использования интернета и цифровых инструментов.

Организаторы Чемпионата:

- Координационный центр доменов .RU/.РФ
- ПАО «Ростелеком»

2. Цели и задачи Чемпионата

Цель – повышение уровня знаний школьников и студентов об интернете и цифровых технологиях, совершенствование навыков эффективного и безопасного использования IT-технологий, повышения общего уровня киберграмотности в соревновательной форме.

Задачи:

- формирование цифровой культуры как необходимого условия развития навыков осознанного и безопасного поведения в информационном пространстве, в том числе в интернете;
- привлечение школьников, родителей, педагогов к изучению современных технологий и практическому их использованию;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами цифровых устройств;
- повышение уровня информированности школьников, их родителей (законных представителей), педагогов о важности цифровой грамотности и цифровой гигиены; развитие соответствующих навыков;
- популяризация использования современных информационных технологий и инструментов в рамках образовательного процесса;
- повышение интереса к IT-технологиям как к будущей профессии (профориентация).

3. Этапы проведения Чемпионата

Чемпионат проходит в два этапа:

- Первый этап: выполнение творческих заданий
- Второй этап: участие в онлайн-турнире (выполнение игровых заданий на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в специальном турнирном модуле)

Команды и Индивидуальные участники Чемпионата могут принимать участие как двух этапах, так и в любом одном. Однако в финальном рейтинге Чемпионата учитываются результаты обоих этапов.

Команды и Индивидуальные участники также могут получить *дополнительные баллы* к своему результату по итогам первого и второго этапа Чемпионата, участвуя в офлайн- и онлайн-мероприятиях, партнером в которых выступает проект «Изучи интернет – управляй им» и на которых дополнительно объявляется возможность получить дополнительные (призовые) баллы в Чемпионате (*подробнее – п. 10 Положения*).

4. Сроки проведения Чемпионата в 2025 году

Регистрация участников: 10 сентября, 12:00 – 11 ноября, 23:59 (МСК)

Первый этап (*выполнение творческих заданий*): 10 сентября – 11 ноября, 23:59 (МСК)

Второй этап (*онлайн-турнир*): 12 ноября – 25 ноября, 23:59 (МСК)

Подведение итогов (*начисление баллов за 1 и 2 этап, начисление дополнительных баллов, подсчет общего количества баллов*): до 1 декабря

Объявление результатов: 4 декабря

5. Участники: кто может принимать участие в чемпионате

Чемпионат проводится в двух категориях: «Индивидуальный зачет» и «Командный зачет».

Выполнять задания Чемпионата могут школьники и студенты – строго до 18 лет, резиденты Российской Федерации.

Лица старше 18 лет могут принять участие в Чемпионате только в качестве капитана команды. При этом капитан команды не выполняет задания Чемпионата, его функция исключительно организационная – сбор и регистрация команды.

6. Индивидуальные участники: условия и регистрация

Участниками «Индивидуального зачета» могут стать школьники и студенты строго до 18 лет, резиденты РФ.

Для регистрации участника на Чемпионат (строго до 11 ноября, 23:59 по МСК) необходимо:

- [Зарегистрироваться](#) или [авторизоваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет - управляй им»
- Перейти в [Личный кабинет](#) и в разделе [Настройки](#) заполнить Анкету участника
- Заявиться для участия в Чемпионате в специальном разделе сайта

Индивидуальный участник может участвовать как в двух, так и в любом одном этапе Чемпионата, а именно:

- выполнить творческие задания на первом этапе Чемпионата
- и/или выполнить задания онлайн-турнира на втором этапе Чемпионата

Индивидуальный участник также может получить дополнительные (призовые) баллы Чемпионата (см. п. 10 Положения).

Результаты всех этапов суммируются – это и является итоговым результатом Индивидуального участника в Чемпионате. Итоговый результат отображается в рейтинге Чемпионата (в специальном разделе на сайте «Изучи интернет – управляй им»).

Индивидуальные участники, занявшие по итогам Чемпионата места с 1 по 5, имеют право на получение дипломов и ценных призов.

7. Команды: условия и регистрация; капитан команды

В «Командном зачете» соревнуются группы участников, т.е. команды. Каждая команда состоит из:

- Игроков – школьников и/или студентов строго до 18 лет, резидентов РФ; количество игроков в одной команде – от 2 до 5 человек.
- Капитана – лицо любого возраста (в том числе старше 18 лет), резидента РФ. При этом капитан команды **не** выполняет задания Чемпионата, его функция исключительно организационная – сбор и регистрация команды.

Команду на Чемпионат регистрирует только капитан команды. **Инструкция для Капитана команды:**

- Капитан и каждый игрок команды должны [зарегистрироваться](#) или [авторизоваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им»
- Капитан и каждый игрок команды должны заполнить Анкету участника в [Личном кабинете](#) и в разделе [Настройки](#)
- Далее Капитану необходимо выбрать в Личном кабинете раздел «Команда»
- В графе «Название команды» капитан должен вписать уникальное название своей команды и нажать кнопку «Создать»
- Далее капитану откроется страница с формой добавления игроков в команду
- Игроков можно найти по логинам или другим данным и добавить в команду, нажав предназначенную для этого кнопку; каждый добавленный игрок получит уведомление об этом на электронную почту и в личном кабинете

Инструкция для участника команды

- После регистрации и заполнения «Анкеты участника», сообщите логин своему капитану
- Ждите приглашения в команду
- Подтвердите свое участие в команде:
 - перейдя по ссылке из письма, которое получают на указанную ими при регистрации электронную почту
 - или нажав соответствующую кнопку во всплывающем окне, отображаемом при авторизации на сайте

Причины, по которым пользователи не подтвердили свое участие, могут быть следующими:

- Пользователь не получил письмо с предложением об участии в команде или проигнорировал его
- Пользователь не авторизовался на сайте и, соответственно, не увидел всплывающее окно с предложением участия в команде
- При приглашении пользователя капитаном команды, сам капитан пригласил не того пользователя, ошибившись в данных приглашаемого участника

Команда может участвовать как в двух, так и в любом одном этапе Чемпионата, а именно:

- выполнить творческие задания на первом этапе Чемпионата (*баллы за выполненное задание начисляются не каждому игроку, а команде*)
- и/или выполнить задания онлайн-турнира на втором этапе Чемпионата (*на этом этапе задания выполняет каждый игрок команды; баллы, набранные всеми игроками, суммируются; затем определяется средний балл и среднее время выполнения заданий*)

Команда также может получить дополнительные (призовые) баллы Чемпионата (см. п. 10 Положения).

Результаты всех этапов суммируются – это и является итоговым результатом Команды в Чемпионате. Итоговый результат отображается в рейтинге Чемпионата (в специальном разделе на сайте «Изучи интернет – управляй им»).

Команды, занявшие по итогам Чемпионата места с 1 по 5, имеют право на получение дипломов и ценных призов (приз получает каждый игрок команды-победителя).

От одного учебного заведения принять участие в Чемпионате может несколько команд. При этом составы команд должны быть уникальными.

8. Творческие задания (первый этап Чемпионата)

Творческие задания могут выполнять и команды, и индивидуальные участники.

Задание №1: Новость и/или Пост о проведении Чемпионата в 2025 году

Индивидуальный участник и команда могут подготовить:

- **Пост** о проведении Чемпионата для публикации в социальных сетях (*внимание: на сообщество и/или страницу пользователя, где будет опубликован пост, должны быть подписаны не менее 50 человек; дата создания страницы/сообщества – не менее 1 года назад*)
- **Новость** о проведении Чемпионата для публикации на сайте учебного заведения

Публикация должна содержать:

- полное название Чемпионата и ссылку на официальную страницу Чемпионата
- призыв к участию в Чемпионате
- сроки регистрации на Чемпионат
- информацию о том, кто может стать участником Чемпионата
- информацию о призах победителям Чемпионата
- сроки проведения первого и второго этапов Чемпионата

Количество публикаций: не более 2 постов и не более 1 новости

Баллы за выполненное задание:

- новость на сайте учебного заведения: до 3000 баллов (каждому участнику и каждой команде от одного учебного заведения)
- пост: до 2000 баллов

Срок публикации новости и/или поста: не позднее 10 ноября 2025 года

Срок передачи результата (ссылок на публикации) организаторам Чемпионата: не позднее 10 ноября 2025 года

Как передать результат задания: подготовить электронное письмо и отправить его по адресу info@igrainet.ru;

- в теме письма необходимо указать: Задание № 1 – [название команды или логин индивидуального участника]
- письмо должно содержать:
 - № задания;
 - логин + имейл индивидуального участника **или** название команды + логин и имейл её капитана;
 - **прямые** ссылки на публикации или скриншоты публикаций, **если ваш аккаунт в соцсетях доступен для просмотра только «Друзьям»**

Сроки начисления баллов за выполненное задание: не позднее 1 декабря 2025 года.

Задание №2: Разработка дизайна и слоганов для набора сувенирной продукции проекта «Изучи интернет – управляй им»

Задача: создать линейку рекламной сувенирной продукции для проекта «Изучи интернет – управляй им» - **а именно набор дизайн-макетов для сувениров** разного назначения и качества, объединённых идеями, цветовой гаммой, стилем и слоганами.

Набор сувенирной включает 5 позиций:

- Текстильная продукция – 1 вид (например, футболка, свитшот, худи, шапка-бини, перчатки, носки и т.п.)
- Канцелярия – 1 вид (например, ручка, карандаш, блокнот, кнопки / скрепки, пеналы и проч.)
- Полезная мелочь – 1 вид (то, что может пригодиться в быту, учебе, на работе; например, закладка для книги, карабин, магнит с записной книжкой, флеш-карта и проч.)
- Эксклюзив – 1 вид (например, оптическая мышь, веб-камера, рюкзак, мощный пауэр-банк и проч.)
- Стикерпак формата А5 – 1 набор (набор наклеек: персонажи и слоганы, можно использовать мемы)
- Пояснительный текст до 1000 знаков с пробелами, объясняющий, почему был выбран данный стиль, цветовая гамма, слоганы, персонажи и проч.

Общие требования:

- Целевая аудитория продукции - современные школьники возраста 10-15 лет
- Каждый предмет сувенира должен явно указывать на проект «Изучи интернет – управляй им» (например, содержать логотип проекта и/или его mascot; образцы можно скачать на сайте проекта в разделе [«О проекте»](#) - «Рекламные материалы»)
- Допустимо использование различных цветов и шрифтов (не только корпоративных)
- **Дизайн** сувенирной продукции
 - может отличаться от корпоративного, но при этом быть стилистически выдержанным
 - не должен быть перегружен элементами, цветами и слоганами (использование каждого должно быть стилистически оправдано)
- **Слоганы** должны быть достаточно лаконичными, креативными, запоминающимися и мотивирующими; при этом они должны отображать:
 - или главную задачу проекта «Изучи интернет» (повышение цифровой грамотности)
 - и/или его методы, инструменты обучения (игровой формат, различные онлайн-тренажеры, соревнования и проч.)
 - и/или мотивировать школьников узнавать больше о цифровых технологиях, чтобы научиться ими эффективно пользоваться и управлять
 - и/или ненавязчивым способом рассказывать потенциальным обладателям этой сувенирной продукции об инструментах и тренажерах, настольных играх и комиксах проекта «Изучи интернет – управляй им»

- **Слоганы обязательно использовать на текстиле и в стикерпаке;** для другой сувенирной продукции – на усмотрение автора

Набор макетов сувенирной продукции можно создать, используя:

- как цифровые инструменты (например, любого графического редактора, графического планшета)
- так и аналоговые инструменты (например, нарисовать от руки).

На проверку принимается: набор из 5 макетов сувенирной продукции и пояснительного текста, сохраненный в виде единого файла/архива файлов формата .PDF, .PNG, .JPEG или .PPTX

Срок передачи наборов: не позднее 10 ноября 2025 года

Баллы за выполненное задание: до 40 000 баллов

Как передать результаты выполненного задания: подготовить электронное письмо и отправить его по адресу info@igrainet.ru;

- в теме письма необходимо указать: Задание № 2 – [название команды или логин индивидуального участника]
- письмо должно содержать:
 - № задания;
 - логин + e-mail индивидуального участника **или** название команды + логин и e-mail её капитана;
 - готовую работу, то есть файл/архив с макетами, прикрепленный к письму либо в виде ссылки на файлообменник (с возможностью скачивания).

Оценка работы: каждый макет будет оцениваться по нескольким критериям:

- грамотность и креативность текстов
- эстетичность (органичность, сочетаемость всех элементов, стилистическая выдержанность)
- оригинальность дизайна
- соответствие *общим требованиям*, перечисленным выше

Сроки начисления баллов выполненное задание: не позднее 1 декабря 2025 года

9. Проведение онлайн-турнира (второй этап Чемпионата). Как выполнять задания онлайн-турнира, тема заданий

Онлайн-турнир (второй этап Чемпионата) проводится на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» - в специальном разделе, где с 12 по 25 ноября 2025 года будет доступен турнирный модуль.

Турнирный модуль состоит из 12 игровых заданий разной сложности.

Тема заданий: «Многоязычие в интернете. 15-лет домену .РФ».

Задания можно выполнить только один раз. Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира, то есть с 12 по 25 ноября 2025 года.

Внимание: Игроки Команды могут выполнять задания, находясь в разных помещениях (например, каждый у себя дома), но начать выполнение заданий должны почти одновременно: *разница между первым и последним нажавшим кнопку «Начать турнир» игроком не может превышать 7 минут.*

На выполнение заданий отводится фиксированное количество времени – 45 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «Начать турнир».

Внимание: прервать выполнение заданий, или продолжить выполнение заданий, спустя 45 минут, или начать выполнение заданий заново – невозможно.

Внимание: Задания необходимо выполнять **исключительно** на стационарном компьютере или ноутбуке (на планшете и смартфоне часть заданий может быть недоступна!).

Внимание: перед стартом онлайн-турнира будет определено минимально возможное время прохождения турнира. Прохождение турнира за время ниже возможного будет восприниматься организаторами как использование посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. *Участники и Команды, замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.*

Количество баллов: до 2400 баллов.

Баллы за онлайн-турнир начисляются сразу - по мере того, как игроки (Индивидуальные участники или Игроки команды) выполняют задания турнира.

10. Дополнительные (призовые) баллы Чемпионата

Команды и Индивидуальные участники могут получить *дополнительные (призовые) баллы* к своему результату по итогам первого и второго этапа Чемпионата, участвуя в офлайн- и онлайн-мероприятиях, партнером в которых выступает проект «Изучи интернет – управляй им» и на которых дополнительно объявляется возможность получить бонусные баллы в Чемпионате.

В Чемпионате 2025 года дополнительные (бонусные) баллы будут начислены участникам **VIII Всероссийской онлайн-конференции «Умный мир руками детей»**, которая проводилась 25-26 июня 2025 года

- дополнительные баллы начисляются участникам **конференции, которые выступили на одной из секций с презентацией собственного научно-технического проекта**
- **количество баллов:** 7000
- баллы начисляются Индивидуальному участнику Чемпионата или Команде, если участник конференции входит в состав Команды, заявившейся на Чемпионат

- если в состав Команды, заявившейся на Чемпионат, входит несколько участников конференции, каждый из которых выступил со своим *индивидуальным* проектом, то Команде начисляются по 7000 баллов за каждого участника конференции
- если состав Команды, заявившейся на Чемпионат, совпадает (полностью или частично) с составом команды, выступавшей на конференции с презентацией общего/группового проекта, то команде начисляются только 7000 баллов

11. Определение победителей

Победителями становятся Индивидуальные участники и Команды, набравшие наибольшее количество баллов за выполнение заданий первого и второго этапа Чемпионата, а также за участие в партнерских мероприятиях (см. п.10 Положения).

В рейтинге Чемпионата учитываются:

- *для Индивидуального участника:* баллы за выполнение творческих заданий (первый этап), баллы за выполнение заданий онлайн-турнира и время выполнения этих заданий (второй этап), дополнительные баллы (см. п.10 Положения)
- *для Команды:* баллы за выполнение творческих заданий (первый этап), средний балл всех игроков Команды за выполнение заданий онлайн-турнира и среднее время выполнения этих заданий (второй этап), дополнительные баллы (см. п.10 Положения)

Финальный рейтинг формируется отдельно для каждой категории участников: отдельно в «Индивидуальном зачете» и отдельно в «Командном зачете».

Перед стартом онлайн-турнира (второй этап Чемпионата) будет определено минимально возможное время выполнения заданий онлайн-турнира. Выполнение заданий за время ниже возможного будет восприниматься организаторами как использование посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. ***Индивидуальные участники и Команды (полностью или отдельные ее игроки), замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.***

12. Призовые места

Победитель (лидер рейтинга по результатам всех этапов)

- «Индивидуальный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место
- «Командный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место

Специальная номинация «Лучший дизайн» (за самую креативную линейку сувениров для проекта «Изучи интернет – управляй им»)

- «Индивидуальный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место
- «Командный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место

Специальный приз: «Лучший пост»

- «Индивидуальный зачет»: 1 место

- «Командный зачет»: 1 место

На усмотрение организаторов Чемпионата количество призовых мест может быть как добавлено, так и сокращено. Также организаторами могут быть введены специальные категории победителей.

13. Призы победителям

Победители Чемпионата в Индивидуальном и Командном зачетах награждаются дипломами и ценными призами

Категория «Победитель»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды*
 - 1 место – сертификат маркет-плейса [Ozon](#) на сумму 9 000 рублей
 - 2 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 7 000 рублей
 - 3 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 5 000 рублей
 - 4 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 4 000 рублей
 - 5 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 3 000 рублей
- *Капитанам команд*: книга «Международное управление интернетом» и набор эксклюзивных сувениров от проекта «Изучи интернет – управляй им» и Координационного центра доменов .RU/.РФ (рюкзак, настольный органайзер для канцелярии, комплект печатной продукции для использования в качестве *методического материала на уроках цифровой грамотности*: комикс «Имбовая ошибка» + Памятки по безопасному поведению в сети)

Категория «Лучший дизайн»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды*
 - 1 место – сертификат издательства [«Альпина»](#) на сумму 4 000 рублей
 - 2 место – сертификат издательства «Альпина» на сумму 3 000 рублей
 - 3 место – сертификат издательства «Альпина» на сумму 2 000 рублей
 - 4 место – сертификат сервиса эл. книг [«Литрес»](#) на сумму 1 500 рублей
 - 5 место – сертификат сервиса эл. книг «Литрес» на сумму 1 000 рублей
- *Капитанам команд*: набор эксклюзивных сувениров от проекта «Изучи интернет – управляй им» (рюкзак, перчатки с функцией тач-скрин, складная бутылка комплект печатной продукции для использования в качестве *методического материала на уроках цифровой грамотности*: комикс «Имбовая ошибка» + Памятки по безопасному поведению в сети)

Категория «Лучший пост»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды*: сертификат сервиса электронных книг «Литрес» на сумму 1 000 рублей
- *Капитану команды*: набор сувениров от проекта «Изучи интернет – управляй им» (рюкзак-мешок, футболка, комплект печатной продукции для использования в качестве *методического материала на уроках цифровой грамотности*: [КОМИКС «Имбовая ошибка»](#), [Памятки по безопасному поведению в сети](#))

Призы и дипломы будут отправлены победителям и призерам Чемпионата «Почтой России».

Участники, не занявшие призовых мест, смогут получить именные онлайн-сертификаты. Сертификаты станут доступны в разделе [«Мероприятия»](#) Личного кабинета на сайте «Изучи интернет – управляй им» после завершения Чемпионата.

14. Общие правила. Ограничения и обязанности

Участник может заявиться на чемпионат только в одной категории: или в «Индивидуальном зачете», или в «Командном зачете».

На портале запрещены множественные регистрации одного и того же участника.

Запрещено использование сторонних программ, генерирующих данные игры и/или позволяющих осуществлять контроль над процессом прохождения заданий турнирного модуля – вмешиваться в игровую механику. Под вмешательством в игровую механику понимается использование любых посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. Участники, замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.

Каждый участник Чемпионата может выполнить задания с занесением результатов в общий рейтинг только один раз.

Участник Чемпионата обязан указывать при регистрации реальные данные. В случае победы участник предоставляет организаторам свои паспортные данные или данные законного представителя (необходимы для уплаты налога на приз).

Информация о порядке и ходе проведения Чемпионата размещается на информационных ресурсах организаторов.

*Оргкомитет оставляет за собой **право вносить изменения в Положение о проведении Чемпионата без предварительного уведомления участников соревнований.***

15. Контакты организаторов Чемпионата

По всем вопросам, связанным с регистрацией, участием в первом и/или втором этапе Чемпионата, необходимо обращаться по электронному адресу info@igrainternet.ru.